

namcot

ハイドライド3

闇からの訪問者

とりあつかいせつ めい しょ
取扱説明書



© 1989 T & E SOFT INC. / NAMCO LTD.



このたびはナムコット・ゲームカセット「ハイドライド3」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行ってください。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。

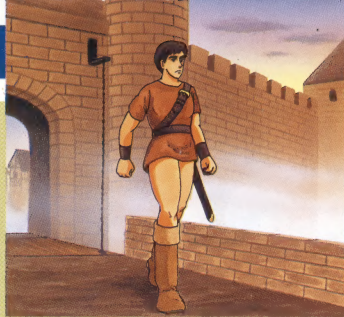


ハイドライド3

やみ ほうもんしゃ
闇からの訪問者

もくじ

- | | | | |
|----|----------|-----------------------|----|
| 1 | ものがたり | ガイザックを倒し、妖精の国に平和を取り戻せ | 2 |
| 2 | ゲーム内容 | 時間と重さの概念を頭に入れて戦おう | 4 |
| 3 | ゲームのはじめ方 | コンティニュー／ステイタス／クラス | 6 |
| 4 | 操作法と基本画面 | コントローラーの使い方／画面表示 | 14 |
| 5 | コマンド | 5つの命令をフルに使いこなそう！ | 18 |
| 6 | 主人公の一日 | 食事と睡眠は規則正しくとろう！ | 20 |
| 7 | 冒険の日々 | 経験値をかせいで聖なる寺院でレベルアップ！ | 22 |
| 8 | 町の様子 | 情報を集め、装備を整え、冒険に備えよう！ | 26 |
| 9 | アイテム | 重さについて／武器と防具／道具 | 28 |
| 10 | 魔法 | 僧侶と修道士だけが使える魔法もあるぞ！ | 34 |
| 11 | アドバイス | こんなことにも心を配って冒険しよう！ | 36 |



1 ものがたり

あれはもう何年前のことだったのでし
 よう。怪物の猛威にさらされていたこと
 など嘘のように、フェアリーランドは平
 和に満ちあふれていました。

そう、あの巨大な火柱が立ち昇った、
 いまわしい夜が来るまでは……。

その翌日、フェアリーランドの一角に、不思議な扉が出現していました。こ
 の扉に入った人はいずこへともなく飛ばされ、二
 度と戻っては来ませんでした。

事態を重くみた修道僧たちは、原因を探る
 よう、1人の若者に命じました。今やフェア
 リーランドでは数少ない、戦士を目
 指す若者です。



たお フェアリーランド へい わ
ガイザックを倒し、妖精の国に平和をとりもどせ！



たび だ さき しゅうどうそう わかし
旅立ちに先がけ、修道僧は昔フェアリ
ーランドで起こった戦いについて、若者
はな き さい ご っ
に話して聞かせ、最後にこう付け
くわ
加えました。

「よいか、
せん し
戦士たる
もの つよ
者、強けれ
ばよいとい

うものではない。こころ みが はじ いちにんまえ
心を磨いてこそ初めて一人前に
なれるのだ。それをわす
忘れてはならんぞ」

わかももの ひ と り ぼうけん しゅつぱつ
そして若者は、たった1人で冒険に出発しました。
しゅうどうそう ことば わね ひ しん えいゆう ちか
修道僧の言葉を胸に秘め、真の英雄たらんことを誓
いながら……。

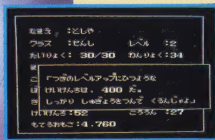


やみ しはいしや

じげん こ みたび

ぼうけん かさ

「ハイドライド3」はアクションRPG!



また情報集めも大切です。キ

時間と重さの概念を、しっかり頭に入れて戦おう！

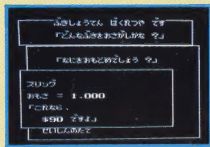
■時間の概念

この世界には、わたしたちの世界と同じように“時間”が存在します。主人公は時の流れに合わせて、起きたり、食事をしたり、眠ったりしなくてははいけません。時間にルーズな主人公は、たちまち体をこわしてしまうことでしょう。



■重さの概念

もうひとつ大事なことがあります。それはすべてのアイテムに“重さ”があるということです。主人公は自分の力の範囲内でなければ、能力をフルに活かすことはできず、装備の仕方も腕の見せどころとなります。





ハイドライド3

闇からの訪問者

▶ CONTINUE
START

namcot

© 1989 NAMCO LTD.
© 1987 1989 T&E SOFT INC.
ALL RIGHTS RESERVED

3 ゲームのはじめ方

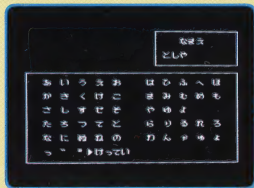
かた

1 スタート画面

＋ボタンで▶カーソルを動かして、
CONTINUEかSTARTを選び、スタートボタンを押して下さい。

START スタート ゲームを最初から
行うときは、こちらを選びます。

CONTINUE コンティニュー 前回の
プレイをセーブしておけば、その続きから遊べます。セーブはプレイ中、宿屋に泊まると自動的に行われます。

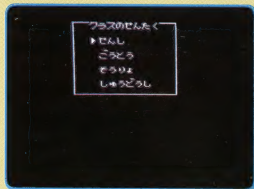


2 名前の登録

＋ボタンで文字を選び、Aボタンで入力して名前を決めて下さい。
間違えて入れたときは、Bボタンで解除し、入れ直して下さい。

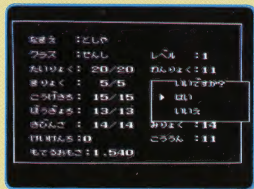
最後に“けっけい”を選び、Aボタンを押します。

やどや と じ どうてき
宿屋に泊まると自動的にセーブできるぞ！



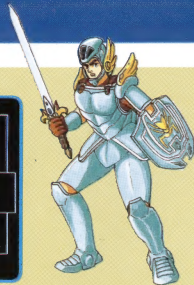
3 クラスの選択

主人公のクラス（職業）を決めて下さい。＋ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。なお、各クラスについては、12、13ページを参考にして下さい。



4 ステータスの決定

キミの選んだ主人公の各能力が表示されます。Ⓐボタンを押すとウィンドウが出るので、ゲームを始めるなら“はい”、主人公を作り直したいなら“いいえ”を選んでⒶボタンを押して下さい。各能力の意味は8～11ページで説明します。



い み ■ステータスの意味(1)

なまえ ^{な まえ}【名前】 ^{とうろく}プレイヤーの登録
した名前です。

クラス ^{しゅじんこう}【CLASS】 ^{しよくぎよう}主人公の職業。

たいりよく ^{たいりよく}【体力／^{さいだいたいりよく}最大体力】
^{せいめいりよく}生命力です。これが0になるとゲ

ームオーバー。^{やど や}宿屋や^{きずぐすり}傷薬、^{しよくりよう}食料、
^{まほう}魔法で^{かいふく}回復します。

まりよく ^{まりよく}【魔力／^{さいだいまりよく}最大魔力】
^{まほう}魔法を使うと^{つか}減り、^な失くなると、
^{まほう}魔法が^{つか}使えなくなります。^{やど や}宿屋や
^{やくそう}薬草で^{かいふく}回復。

こうげきち ^{しゅうせいこうげきち}【修正攻撃値／^{きほんこう}基本攻
^{げきち}撃値】 ^{てき}敵に対する^{こうげきりよく}攻撃力です。

^{しゅじんこう}主人公の^{おう}レベルに^お応
じて^あ上がるのが^{きほん}基本
^{こうげきち}攻撃値で、それに^{そう}装
^び備している^{ぶ き ぶん}武器の分
^{くわ}を加えたものが^{しゅうせいこうげきち}修正攻撃値です。



ぼうぎょち ^{しゅうせいぼうぎょち}【修正防御値／^{ぼうぎょ}防
^ち値】 ^{てき}敵からの^{こうげきち}攻撃を^{ふせ}防ぐ力
です。^{こうげきち}攻撃値と同じよ



うに、^{おう}レベルに
応じて^あ上がる^き基
^{ほん}本値と、^{そう}装^び備した^{ぼう}防
^ぐ具の^{ぶん}分を^{くわ}加えた^{しゅう}修
正^{せい}値があります。

●ステイタスは主人公の能力を示すものです。それぞれの意味をよく理解し、主人公を作るときやプレイ中役立ててください。

きびんさ 【修正後の機敏さ 基本の機敏さ】 敵からの攻撃をかわす素速さを表します。基本値から装備している道具の重さの分が差し引かれ、修正値になります。

けいけんち 【経験値】 敵を倒した経験を数字で表したものの。これと引き換えにレベルを上げたり魔法を覚えたりします。

レベル【LEVEL】 主人公の能力を総合的に表すものです。



けいけんち 経験値を一定量ためて「聖なる寺院」でアップします。

わんりよく 【腕力】 この値が大きいかいほど、自分の攻撃が敵に当たりやすくなります。また、使いこなせる重さも、腕力が強いほど大きくなります。



きょうよう 【教養】 賢さを表すもので、魔法の効力や文字の読解力に影響します。

■ステイタスの意味(2)

こころ ^{こころ}【心】 ^{ぜんあく}心の善悪を ^{しめ}示すもので、^{あた}値が ^{おお}大きいほど ^{やす}安く ^か買い物 ^{もの}が ^とでき、^{うえ}ゲームを ^{じゆうよう}解く上でも ^{わる}重要な ^{かいぶつ}ポイントになります。^た悪い怪物 ^あを ^よ倒すと ^{かいぶつ}上がり、^た善い怪物 ^おを ^さ倒すと ^お大きく ^さ下がります。

きようさ ^{きようさ}【器用さ】
^て手 ^き先の ^{きよう}器用 ^ささを ^{あらわ}表し、
^{あた}値が ^{おお}大きい
^たほど ^{から}宝箱の



ワナにかかりにくくなります。

みりよく ^{みりよく}【魅力】 ^{しゅじんこう}主人公の ^{にんげん}人間 ^{もの}的魅力で、^{ばいばい}これも ^{えいきよう}物の ^{えいきよう}売買に ^{えいきよう}影響 ^{えいきよう}します。

こううん ^{こううん}【幸運】 ^{ゲーム}ゲーム ^{ぜんぱん}全般に ^{かか}関わりますが、^{とく}特に ^{こうげき}攻撃の ^きツキを ^さ左右 ^さします。

もてるおもさ ^も【持てる重さ】
^も持っている ^{そうじゅうりよう}アイテムの ^{そうじゅうりよう}総重量が、
“^も持てる重さ” ^こを ^い越え ^{どう}ると、^い移動 ^いが ^ふとても ^{べん}不便 ^ふになります。

じょうたい ^{じょうたい}【状態】
^{しゅじんこう}主人公の ^{じょうたい}状態 ^{おも}(^{けんこう}主に ^{けんこう}健康の) ^{あらわ}を表 ^{あらわ} ^{くわ}します。詳しくは17ページで。

しょじきん 【所持金】

げんざい も
現在持っているお
かね りょう かい
金の量です。怪
ぶつ たお て
物を倒すと、手
にい いることが
できます。



つかいこなす 【使いこなす】

しゅじんこう つか おも
主人公が使いこなせる武器の重さ
です。この値を越える武器を装備
しても、その性能をフルに活かし
ことができず、修正攻撃値が基本
こうげきち ひく
攻撃値より低くなってしまうこと
もあります。

そうび

【装備】

げんざい み っ
現在身に付
けている武器
ぼうぐ
と防具です。
コマンド（道
ぐ つか
具を使う）で
みに付けない
と、装備した
ことにはなりません。



いじょう じぶん し
以上のデータは“自分を知る”コマ
ンドで見ることができます。

しゅるい ■ クラスの種類

戦 士



最も^{もつと}バランスのとれたキャラクター
です。魔法を6種類^{しゅるい}しか覚えられない
のが難^{なん}ですが、戦闘関係^{せんとうかんけい}の数値は高く
なっていますから、戦闘好き^{せんとうずき}な人、逆に
戦闘^{せんとう}が苦手^{にがて}な人にもおすすめです。

強 盗



体力・腕力^{たいりよく わんりよく}がずば抜けてい
るので、いち早く強力なアイ
テムを装備^{そうび}して、ガンガン攻
めていけるキャラクター。し
かし職業柄^{しよくぎょうがら}、魅力^{みりょく}や心といっ
た人間性^{にんげんせい}に問題^{もんだい}があり、また
魔力^{まりよく}の低さも悩みの種^{なや たね}です。



僧 侶

魔力や心、教養
といった精神面の
強さと、腕力や攻
撃値、防御値など
身体面の弱さを合
わせ持っています。

序盤は苦労しそうですが、経験
値のもらい方が他のクラスより高
いため、意外に成長は早く、特に魔
法を全部覚えた後は、前半のうっ
ぱんも一気に晴らせるでしょう。



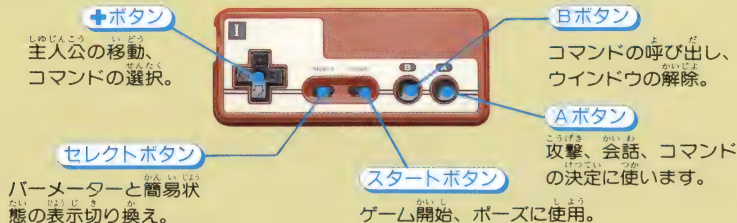
修道士

ほとんどの能力の初期値
が平均以上、加えて魔法も
すべて覚えることができま
す。一見、理想的なキャラ
クターに思えますが、実は
たったひとつだけ欠点があ
るのです。それは体力が異
常に低いこと。アクション
ゲームが得意な人なら、テ
クニックで補えるでしょう
が、それ以外の人だと苦戦
は必至です。

4 操作法と基本画面

● 主人公の操作はコントローラーによって行います。通常はゲームフィールド上を移動して、町の人から情報を聞いたり、敵と戦ったりして冒険を進めて下さい。さらに必要に応じて、コマンドを呼び出して命令を出したり、表示部を切り換えることができます。

■ コントローラーの使い方



アクションとコマンドを使ってゲームを進めよう

■ 画面表示

表示部

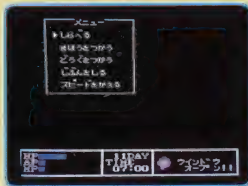
セレクトボタンで2種類の表示を切り換えて見ることができます。詳しくは16、17ページで。



ゲームフィールド

主人公を操作し、移動や攻撃、会話などを行うところです。

③ ボタンを押すと コマンドを呼び出します



コマンドのメニュー

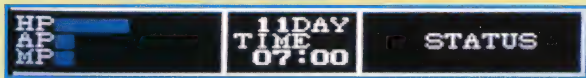
必要に応じてコマンドで命令を出せます。詳しくは18、19ページで。



ひょうじ ぶ み かた ■表示部の見方

■バーメーター表示 ^{ひょうじ} ゲーム開始時の表示です。

ゲーム内の日数と時間 ^{くわ} 詳しくは20、21ページで。



体力値

攻撃値

魔力値

それぞれの値をバ
ーメーターで表して
います。赤い部分は最大値、
青い部分（HPの高いとき
は緑色）は現在の状態です。

サブメッセージ表示

敵と戦っている間
は、その敵の名前、
体力値のバーメータ
ーが表示されます。
22ページを参照。

セレクトボタンで、^{ひょうじ}表示部を切り換^きえられるぞ！

■簡易状態表示 ^{ひょうじ}バーメーター表示からセレクトボタンで切り換^きえます。

サブメッセージ表示

所持金

経験値

GOLD \$8,080
EXP 574
STAT せいじょう

STATUS

主人公の状態

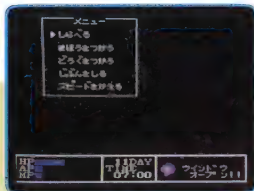
せいじょう ^{けんこう}：健康そのものです。

キケン！ ^{たいりよく} ^{すく} ^し ^{すんぜん} ^{きつきゅう} ^{かいふく} ^{くだ}：体力が少なく死ぬ寸前です。早急に回復してあげてください。

ねむい ^じ ^す ^{ねむ} ^{やど} ^や ^{いそ}：23時を過ぎ、眠くなっています。宿屋へ急ぎましょう。

しょくじがしたい ^{なか} ^{しょくじ} ^{ひつよう}：お腹をすかせています。食事がが必要です。

どく ^{どく} ^{おか} ^{ほう} ^{たいりよく} ^へ：毒に侵されています。放っておくと体力が減ってゆくので、
^{どく} ^ぬ ^{ちりょう}毒抜きなどで治療しなければなりません。



5 コマンド

●コマンドを使うときは、**③**ボタンで呼び出して行います。メニューの中から**+**ボタンで選び、**④**ボタンで決定して下さい。ゲームフィールドに戻したり、ウィンドウを戻すときは**③**ボタンを押して下さい。

しらべる

足元を調べたり、宝箱を開けるときに使います。特に重要なものの上を通るとチャイムが鳴りますから、そんな場所では必ず調べるようにしましょう。

まほうをつかう

魔法を使うコマンド。使った分だけ魔力を消費します。

どうくをつかう

アイテムを使ったり捨てたり、あるいは武器や防具を装備したり外したりするコマンドです。アイテムは一度に12個までしか表示されないで、それを越える数の場合は、“きりかえ”を選んで残りを見て下さい。

じぶんをしる

じぶん のうりよく じょうたいとう み
自分の能力、状態等を見るコマンド。
がめん 2 画面あるので、A ボタンで送って見てくだ
さい。

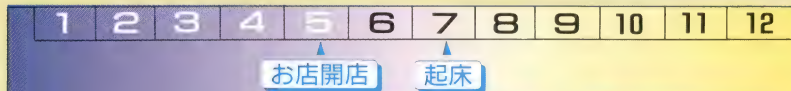
スピードをかえる

ない じ かん しんこうそく ど だん
ゲーム内の時間の進行速度を、3 段
かい き か
階に切り変えます。



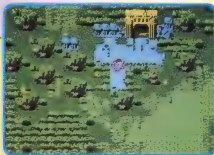
6 主人公の一日

《時間について》



● 「ハイドライド3」では、ゲームの中で“時間”が流れています（ポーズ中やウィンドウオープン時を除く）。

私たちの世界と同じように、1日は24時間あって、時間の経過は主人公の冒険にいろいろな影響をあたえます。



食 事

昼と夕方には食事が必要です。食料を持っていれば、13時と19時に主人公は勝手に食事をしますが、持っていないときは「しょくじがしたい」と表示され、放っておくと徐々に体力が減っていつてしまいます。

しょくじ すいみん き そくだい
食事と睡眠は、規則正しくとらないといけないよ



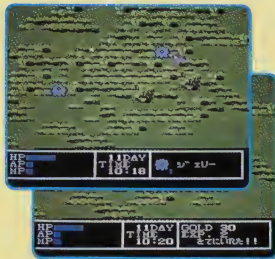
睡眠

23時になると「ねむい」と表示され、次第に腕力が低下してゆきます。こんなときは宿屋に泊めてあげて下さい。翌朝7時から元気に出発できます(このとき同時にセーブも行います)。無理をすれば徹夜もできますが、その場合でも6時間ごとに食事が必要です。

その他

- ①武器と道具屋の営業時間は5～20時です。
- ②20時をすぎると怪物たちの動きが活発になります。

ぼうけん ひび 7冒険の日々(1)



てき たお けいけん ち
敵を倒し、経験値
かね
とお金をかせごう

てき たお けいけん ち かね て はい しゅじんこう ま ば あい たいりよく
敵を倒すと経験値とお金が入ります。主人公が負けた場合（体力が0にな
ったとき）はゲームオーバーです。セーブしてあったところからコンティ
ニュープレイで再開（さいかい）して下さい。

せんとう ■戦闘について

ガイザックを^{もと}求めてフェアリーランドを^{たび}旅する主人公に、手下の怪物たちが襲^{おそ}いかかってき
ます。キミは主人公を^{しゅじんこう}十字ボタンで4方向に動か
し、^{てき} Aボタンで敵を攻撃して^{くだ}いって下さい。

てき こうげき てき こうげき がめん
敵を攻撃したり、敵から攻撃されると、画面
の右下には「敵の名前」と「敵の体力のパーメ
ーター」が^{りょうじ}表示されます。戦闘の際には、自分
の体力同様、これらに注意しながら戦^{たたか}いませう。

けいけん ち せい じ いん 経験値をかせいで、聖なる寺院でレベルアップ！



しゅじんこう ■主人公をレベルアップさせよう！

てき たお て い かね けいけん ち しゅじん
敵を倒して手に入れたお金や経験値で、主人
こう せいちよう かね まち
公を成長させていきましょう。お金があれば、町
ぶ き や どうぐ や きょうりょく そう び
の武器屋や道具屋で、より強力な装備をそろえ
られますし、経験値は「聖なる寺院」でレベルア
ップに、また「魔道士の館」
まほう ひ か
で魔法に引き換えてくれる
のです。

ぼうけん はじ ま
冒険を始めて間もないう
ちは町の近くで戦うのが精
いつぱい つよ せいちよう
一杯ですが、強く成長した
しゅじんこう とお ぼうけん
主人公は、より遠くへ冒険
できるようになるでしょう。



ぼうけん ひび ■冒険の白々(2)

■善い怪物と悪い怪物を見きわめるべし

怪物がすべて敵であるとは
限りません。中にはこちらから
攻撃しない限り、襲ってこない友好的なものもいる
のです。

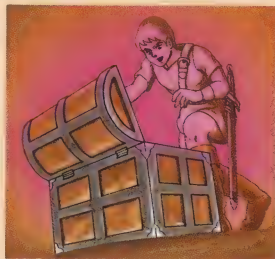
もし友好的な善い怪物を倒してしまうと、“心”が一気に
減ってしまい、後半のプレイに大きな影響をあたえてしまう
ことでしょう。

スタート時では食人樹が悪い怪物、樹木の精が善い怪物
です。見かけはそっくりですが、食人樹は近くに寄ると
攻撃をしかけてくるので、それを確かめて反撃して下
さい。新しい怪物が出たときも先制攻撃はひかえ、
まず善悪を確かめることが大切です。



移動中や宝箱を開けるときは、
ワナに注意しよう！

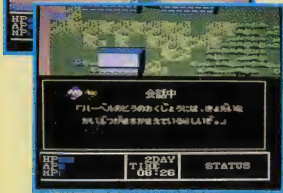
冒険中は怪物だけでなく、あちこちに仕
掛けられたワナにも気をつけなくてはなり
ません。器用さの低い主人公の場合は、宝
箱のワナにかかりやすいため、特に注意が
必要です。



- 針…毒に侵されて体力が徐々に減らされます。
- 弾…いきなり爆発し、大幅に体力を失います。
- 電…マップ上に仕掛けられた高圧電流です。
- とりもち…マップ上で突然動きがとれなくなります。

✦ボタンを連打して脱出して下さい。

- 幻聴…宝箱に仕掛けられており、8時間は魔法を使えなくなってしまう。
- 飢餓…突然お腹がすいてしまいます。



ねむ やど や と
眠くなったら宿屋に泊まりましょ

う。体力・魔力が最大まで回復し、すぐに翌朝7時からスタートします。泊まるだけで自動的にセーブも行ってくれます。

じょうほう あつ そう び ととの ぼうけん そな
情報を集めたり装備を整えて、冒険に備えよう！



武器商店 “ばくれつ屋”

武器や防具を売っています。心や魅力の値が高いと、定価より安く売ってくれます。営業時間は5～20時です。

なんでも屋 “ぼんぼん”

主に生活用品を扱いますが、防具もおいています。不要アイテムの買い取りも行的、ここも心や魅力の高い人にはお得なお店です。5時開店、閉店は20時です。

聖なる寺院

経験値をレベルに換えてくれます。次のレベルアップに必要な経験値の量もここで教えてくれます。

魔道士の館

こちらは経験値と引き換えに、魔法の呪文を教えてください。

9 アイテム 〈重さについて〉

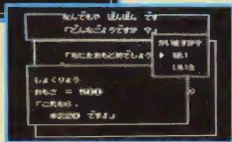
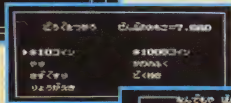
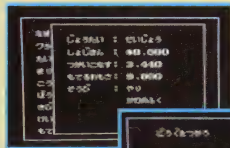
●このゲームではすべてのアイテム（道具から武器、お金に至るまで）に“重さ”があります。“持てる重さ”と“使いこなせる重さ”の範囲内で、上手に道具を手に入れたり、使ったりしていくことが、重要なポイントです。

■持てる重さ

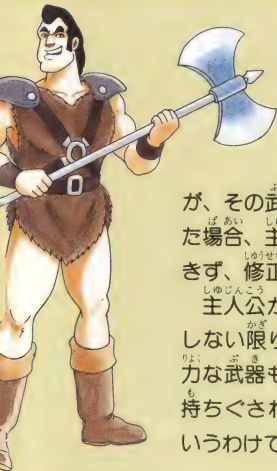
主人公がこの値を越えてアイテムを持ってしまうと、移動する速さが遅くなり、最悪の場合は動けなくなってしまうです。

冒険の途中でアイテムを手に入れる

こともあるので、多少の余裕をみておくといいでしょう。なお、レベルが上がれば、持てる重さも増えてゆきます。



持てる重さ、現在持っている重さを調べ、あといくら持てるか計算して重い物をしよう！



■^{つか}使いこなせる^{おも}重さ

^{あた}この値は武器の^ぶ装備に^{そう}関わります。^か通常は武器を^ぶ装備すると、その武器の^{こう}攻撃^げ値が主人公の^し基本^し攻撃^{こう}値に^ちプラスされ

^して、^し修正^し攻撃^{こう}値^げとなります。^ちところが、その武器の^ぶ重さが、^{つか}使いこなせる^{おも}重さを^こ越えた場合、主人公はその武器の^{せい}性能を^い活かすことができず、^し修正^し攻撃^{こう}値^げは逆に基本^き攻撃^{こう}値^げより^ひ低くなってしまう

^し主人公が^し成長^{せい}しない限り、^か強力な武器も^き宝の^た持ちぐされ、というわけです。

武器	名前	威力
斧	しゅうせい	40.000
剣	つめ	3.440
槍	もて	3.800
弓	き	1.000
銃	ほう	1.000
魔法	マジック	

武器	名前	威力
斧	しゅうせい	40.000
剣	つめ	3.440
槍	もて	3.800
弓	き	1.000
銃	ほう	1.000
魔法	マジック	

■武器と防具



■武器

武器には剣やオノなど、手に持って直接敵を攻撃するものと、スリングや弓、やりのような飛び道具で敵を間接的に攻撃するものがあります。

①直接攻撃するための武器

剣やオノは直接手に持って戦うための武器です。武器の攻撃値が主人公の基本攻撃値に加えられ、修正攻撃値となるため、誰でも武器本来の性能を発揮させることができます（もちろん重いこなせる重さの範囲内）。

②間接攻撃するための武器

これに対して間接攻撃用の武器、弓やスリング、やりなどの飛び道具ですが、これらは例外的に、主人公の基本攻撃値に関係なく、常に

ちよくせつこうげき

ぶ き

かんせつこうげき

ぶ き

直接攻撃する武器と間接攻撃できる武器がある！



ぶ き こうげき ち しゅうせいこうげき ち
武器の攻撃値がそのまま修正攻撃値となります。

したがって基本攻撃値の高い主人公が使っても、あまり効率が良くない場合も出てきますが、それでも離れたところから攻撃できるというのは、体力の低いキャラクターにはたいへんありがたいものです。

ぼう ぐ 防具

ぼう ぐ たて しゅるい
防具にはヨロイ・盾・カブトの3種類があります。それぞれの防具に防御値があ

り、主人公の基本防御値にプラスされて、修正防御値となります。

ゲームスタート当初は、持てる重さも低い
ため、全部は身に付けられません。他の道具のことも考えて買うようにしましょう。



●冒険に必要なのは武器や防具ばかりでなく、道具なども欠かせません。ここではその一部を紹介しておきましょう。

お 金 と 両 替 機



お金には\$10、\$100、\$1,000の3種類のコインがあります。両替機があれば、最も軽くなるように、コインを両替することができます。

傷 薬

体力を20ポイント回復します。



薬 草

魔力を20ポイント回復。



毒 抜 き

毒に侵された体を治療します。

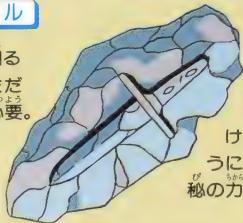
も おも ちゆう い
 “持てる重さ” をオーバーしないように注意せよ

ランプ と オイル



ランプは暗い所を明るくしてくれます。ただし燃料のオイルが必要。

戦士の石



攻撃力を高め、しかも△ボタンを押しているだけで連射がきくようになるという、神秘の力を備えています。

キャンプの道具

どこでも泊まることででき、同時にセーブも行います。1個につき1回しか使えません。



VIPカード



コマンド(道具を使う)だけで、\$10コインが大量にもらえるお得なカード。1日10回まで使えます。

魔法

●魔法を使うには「魔道士の館」で経験値を魔法に換えておくことが必要です。もちろん魔法を覚えていても、魔力がないと使うことはできません。な

■すべてのクラスが使える魔法

名	称	効 果	MP
げんかく	(幻覚)	画面内の敵に幻覚をみせ、自分に近付かせなくします。	3
げどく	(解毒)	体内の毒を消し去ります。	5
じかん	(時間)	時間を12時間、先に進ませます。	10
ちゆ	(治癒)	傷ついた体力を回復させます。	15
しゅうとく	(拾得)	宝箱を開けるときに使う魔法で、ワナを確実に外すことができます。	15
いどう	(移動)	一瞬のうちに“森の町”へ戻れる魔法です。	30



お、僧侶と修道士は魔法をたくさん覚えられるだけでなく、引き換える経験値も他のクラスの半分ですみます。

■僧侶と修道士しか使えない魔法

名	称	効	果	MP
すいみん	(睡眠)	画面の敵すべてを、	一定時間足どめします。	8
どんそく	(鈍足)	画面の敵すべての移動速度を、	一定時間半減させます。	8
かいめつ	(潰滅)	画面にいる敵すべてに、	大きなダメージをあたえます。	10
せんこう	(閃光)	一定時間、洞窟内を明るく照らし出します。		15
じゅうりょう	(重量)	一定時間、持てる重さより25%多い重さまで、持つことができるようになります。		20
むてき	(無敵)	一定時間、無敵状態になります。		30

11 アドバイス



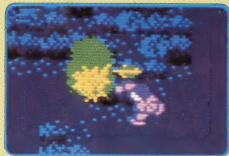
■規則正しい生活を送ろう！

時間によって主人公はいろいろな制約を受
けますが、特に食事と睡眠は注意が必要です。
食料の方は最低1食分、できれば昼と夜の2
食分を持ち歩くようにし、睡眠は22時ぐら
いを目安にしてとるようにしましょう。あまり

早い時間に泊まってはお金もかかりますし、遅くなると危険が増してきます。
規則正しい生活パターンを作り、効率良いプレイを目指しましょう。

■半キャラずらしをマスターしよう！

弾を撃ってくる敵は実にやっかいですが、敵の死
角をつく半キャラずらしテクをマスターすれば、戦
闘もグンと楽になります。写真のように、敵に対して
主人公を半キャラ分ずらして攻撃させましょう。



こんなことにも心を配って、冒険を進めていこう

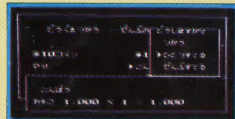
■重さについてのアドバイス

少しでも強力な武器や防具を装備したいといっても、無理に持ちすぎるのはよくありません。敵を倒せばお金が手に入るし、アイテムを拾うこともあります。そういう事態を予想し、常に持てる重さには余裕をもたせておきましょう。

【対策1】序盤では持てる重さが、たいへん低いので、お金ですら持ちすぎる場合があります。少しでも軽くするには、まず両替機を見つけることでよい。金貨はみな同じ重さですから、ずいぶん持てる金額が違ってきます。

【対策2】もしも重要そうなアイテムを手に入れたために動きが遅くなってしまうたら、防具のひとつや余った武器を捨てても持ち帰るようにしましょう。店で買えない物を優先するのです。

【対策3】どうしても物を捨てたくないなら、スピードを速くすれば、主人公も速く動けるようになります（重すぎると変わらないときもあります）。



「遊び」をフリエイトする——
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761